**赞拉基的复苏**

**By Micheal Wood**

**翻（魔）译（改）：常乐**

**介绍**

**在1920年8月20日的星期五的工作时间，调查员们被分别邀请，拜访者是迈尔斯-博特，亨利杜邦的管家。**

**博特的话大概是这样说的：**

**这个男人自称博特先生，他衣冠整齐，又胖又矮，头发几乎掉光了，说话带着一点英国口音。**

**他非常愉快，显然他很希望和调查员进行一场私人谈话。当周围没人时，他会告诉调查员，是调查员的朋友/熟人介绍他来的。**

**他给了调查员一点提问的时间，并且为他的鲁莽道歉，还解释他的时间有限，他的雇主（名字被省去了）需要一些助手来做一些杂事，时间是明天或者星期天。他的雇主去其他镇有些公司事务要忙，所以不能亲自动手，事情很简单，去一场重要的拍卖买下一件重要的物品。这个拍卖会比较消磨时间，博特的雇主不想被这种事情耽搁。博特还解释说这个拍卖知名度很高，所以需要匿名前往。**

**如果调查员同意，博特会继续**

**博特担保有150美元的费用，30美元预付给他们，他还给了一张公司名片，告诉他们明天早上九点在这里见面。然后，他就立刻离开了。**

**如果调查员检查了地址，会发现这是一年前新建的三座豪宅中的一座。关于房屋的拥有人的线索一点都没有，平时门窗紧闭，即使按门铃也没有回应。武力强行进入是不推荐的（调查员很快就会被警察逮捕）**

**想要查找房屋的拥有人非常困难，因为房产档案办公室是关闭的。如果他们确实能得到真的地产信息，会发现它属于“阿卡姆艺术协会”，主管是格雷姆-威尔逊，总公司在纽约，调查员无法得到更多的信息，这个公司实际是亨利杜邦用来伪装的，纽约的地址只有一个邮箱服务。**

**如果调查员决定调查这个拍卖，会得知是在大学中举办，名单上有许多物品，大多数是无聊的艺术品和外国的人工制品（没什么特别值得注意的东西）。在9点到12点之间所有物品都可以参观。**

**杜邦的豪宅**

**调查员在第二天早上带着名片来这里会发生下面的事情**

**房屋坐落在沃尔纳特街，它的存在给这条古老而安静的街道增添了不少现代氛围。三座房子公用一个门厅，都有相同的设计——街道正面的部分新而有吸引力，但并不招摇。门厅的台阶是石质的，里面有邮箱，茶几，挂衣架和一副柔和的画作，大门是橡木材质，上面有金色的编号。**

**在按了门铃之后，调查员们不会等待太久，博特很快让他们进了门，并带着他们进入大厅，沿着大厅的台阶看上去能看到二楼，博特背后的门通往饭厅和小厨房。**

**博特带着调查员来到书房，并提供了舒适的皮革扶手座椅。他自己仍然站着，并告诉他们请稍等一会儿，等所有调查员到齐后，他会离开房间一会儿，给其他人一点互相交谈的时间。很快他又回来，给每人都端来了热咖啡。**

**在9:15时，另一个男人走进了房间，结束了刚才尴尬的局面。他比博特年轻，肤色苍白，身体瘦削，穿着昂贵又贴身的服饰，虽然他带着眼镜，但是仍然让人觉得他连三十岁都没有。**

**他带着惊喜和愉快的微笑，用平静的声音说道**

**“早上好，请允许我介绍一下自己，我的名字是亨利-杜邦，斯帝普林镇伐木场的主人”**

**他停顿了一下“迈尔斯已经和你们谈过了，我希望雇佣你们去买下一件对我来说至关重要的物品”**

**然后杜邦开始解释这件差事**

**调查员们需要去参加一场由外国艺术收集者在米斯卡塔尼克大学艺术博物馆里举办的拍卖，大部分物品对杜邦来说都无关紧要，他只需要在拍卖最后展出的那件物品，编号27，是一个18英寸的石制雕像，上面镶嵌着金属。大约有一百年的历史，它大约价值1500美元，由弗莱德里克-杜邦（也就是杜邦的曾祖父）制造，对他的家族有重要意义，所以杜邦决心购买它。**

**不幸的是博特和杜邦都不能参加拍卖，他们不能被发现在阿卡姆出现，他解释说这并不是因为危险，他们必须让其他的组织相信他们还在斯帝普林的住所里。**

**那个组织也派了一个人来竞拍雕像，但杜邦发现他只有两千美元，所以他要确保调查员有三千美元。**

**当博特和杜邦悄悄返回斯帝普林时，调查员要打败其他竞争对手，然后坐火车前往斯帝普林，去杜邦的住处给他雕像。（还有剩下的竞拍资金）**

**当时间将近11:30，亨利结束了对话，和每个人握了手，递给他们一个信封，里面装着需要的钱。之后他迅速离开了，博特则留下解答其他问题。**

**信封中是火车票，60美元现金，杜邦住处的地址。博特把一个钱包交给了其中一个调查员，里面有3000美元。**

**博特不会再揭露更多的情报，还告诉调查员们拍卖会开始于12点。**

**但是一个成功的快速交谈或劝说的检定可以从博特口中得到更多情报：**

雕像起源

这个雕像本来在一百多年前应该被烧毁，但是杜邦先生发现实际上有人偷了雕像，并纵火掩盖了事实，现在的持有者已经确认不是那个小偷。

那个窃贼早就死了，不过杜邦担心的是公司的董事会，杜邦家族的锯木厂有一个世纪的历史了，是全州最好的公司，他相信董事会有人要试着夺取公司权利。杜邦借口病重几个月，让董事会举行会议来讨论公司下一步的方案（他表面上还在和阿卡姆的律师研究细节），这一周非常关键，杜邦马上就能扳倒董事会重整公司。但现在这个雕像的出现可能不是巧合，因为董事会的手下出现在了拍卖会场，这个雕像非常重要，但是他又不能让自己原来的计划破产，所以他找了几个和自己没什么联系的调查员，匿名拍下这个雕像。

**拍卖**

**调查员们进入拍卖场时会注意到下列事情：**

拍卖在12点开始，调查员们应该在11:45开始注册登记

拍卖在大学博物馆一楼的一个小房间举办，博物馆在西大学街自由艺术屋对面的拐角。

拍卖大概有25个人参加，他们两三人一组，看起来是对艺术感兴趣的学者。

拍卖会员工要登记一个调查员的名字作为买家（他们只允许一个团体的一个人进行竞拍），还要登记他们拥有的现金金额。

如果调查员在11:45之前到达，他们有时间先观看一下雕像，它是拍卖室里最后一个，被布满灰尘的展览盒装起来。

弗莱德里克-杜邦的雕像用一块黝黑的石头雕刻而成，上面有银白色的金属做装饰，他的表情忧郁，左臂下夹着一本厚书，，另一只手拿着大斧子，头靠在右腿上休息，他的左腿伸展开来，靠在一颗倒下的树旁边——你假设是刚刚被他砍下来的。雕像的底部可以看见模糊的标志，因为玻璃太模糊了，看不清细节。

**如果去掉盒子，或者调查员买下了雕塑，他们可以看到这些细节：**

银白色的金属是银和铂金，镶嵌在底座的表面

石头的材质无法确认，可能是某种大理石或者黑曜石？不论如何这是一块很厚的实心石头

雕像的眼睛是小块的蓝宝石，雕像的手艺很好，但是弗莱德里克的面部细节都没有雕刻出来，可能是因为制做的时间很短。

它重约25-30磅，底座很重，有一种特别的实心感。如果它不小心掉在地上，大概只会碰掉些碎片而不会碎裂。

底座上有四排标志，每排有一个一英寸厚的白金圆环镶嵌。

所有标志共分为八个不同的种类，每一个种类都在四排标志里重复出现多次。每个标志1/2英寸大，看起来都很像甲虫或昆虫（bugs）（这些是不是真正的昆虫要研究几个星期才能明白）不过它们似乎是为了给雕像增加美感而不是标本价值。

工匠在在上面做了记号，令人惊讶的是，这是一个阿卡姆的珠宝商。

**拍卖开始的很快，一个半小时内卖出了20件物品，在这时：**

当一个买家买走了二十号物品时，附近一个贵族气派的女士因恐惧而尖叫起来。

**这个女人发现她的小贵宾犬现在变成了项圈里的狗尸，她在最后一列尖叫起来，狗的血和肉四处飞溅，看到这个场景的调查员应该进行理智鉴定0/1**

**狗的死亡是法术造成的，施法者是杜邦提过的组织的首领，韦恩-科里布恩，他想制造混乱减少竞拍的人数，更方便拍下雕像。**

**拍卖中断了二十分钟，大部分人都离开了，只剩下六个买家。有三个男人一组，在低声交谈，一男一女看起来在争吵什么，还有一个男人独自坐在房间最后。**

**这个人就是治安官 韦恩**

**韦恩-科里布恩**

**斯帝普林的治安官，赞拉基教团的首领，38岁**

**STR 16 EDU 14 知识70％**

**CON14 POW 17 幸运85%**

**SIZ 18 INT 16 灵感70%**

**DEX 11 APP 12 HP16**

**SAN 35**

**伤害加成1d4**

**武器：拳击 60% 伤害1d3+db**

**闪光弹 45% 伤害 1+1d6轮的失明**

**.32手枪 40% 伤害1d8**

**技能：会计学20% 议价40% 克苏鲁神话 20% 信用20% （在斯帝普林是80%） 快速交谈60%**

**法律85% 图书馆 20% 聆听70% 神秘学50% 劝说70% 手枪40% 心理学60% 侦查70% 拳击50% 投掷45%**

**技能 赞拉基的失明法术 奴役仆从 心灵震爆**

**物品：.32手枪 2个闪光弹 治安官徽章和手铐**

**他是一个身形壮硕的男人，看起来身体健康，穿着整洁的衣服，套着厚皮夹克，带着一个小皮革公文包。**

**调查员的灵感鉴定成功可以得知他还没有竞拍过任何物品。**

**很快，拍卖到了最后一件物品，只有治安官韦恩和调查员竞拍，治安官的上限是2000美元，当然，调查员最终赢得了拍卖。治安官会不悦地立刻离开拍卖室。**

**如果调查员决定跟着他（他们至少要留一个人付款签名拿雕像），会发现他会开车离开，他不会注意到调查员，除非他被拦住。他拒绝回答任何问题并尽可能逃跑。**

**治安官一旦离开拍卖，他会去阿卡姆邮局给他的副手打电话，这个副手在火车站寻找杜邦和博特。治安官让他的副手去跟踪调查员，猜测他们会去杜邦的房屋。然后治安官会独自回到斯帝普林。**

**火车旅途**

**在火车站，调查员们会搭上一辆四厢蒸汽火车，它有两节乘客车厢，一节餐车，一节行李车厢，火车相当安静，乘客也很少，在各节车厢之间行动不会有什么阻碍。**

**当火车离开阿卡姆，向北方驶去。一段时间后，外面开始下雨，火车到了纽布里波特，有乘客在这里上下，然后列车继续向西北前进。**

**平时餐车中都会有六到十二人，用餐时间时（5:30pm-7:00pm），会有很多人进出餐车。**

**在7:00pm之后，博特会走过侦查员们身边，丢下一张便条，然后一言不发的继续走向车厢尾部。**

**便条上写着：“五分钟后在行李车见面，除了杜邦不要相信任何人”**

**调查员们进入行李车厢，这里非常昏暗。他们发现博特在车厢最尾部，和一个男人打斗。一侧的运货门被打开了，在调查员有所行动之前，博特就被扔出了列车，消失在了昏暗的薄暮里。**

**这个人就是治安官的副手，卡尔-格里斯基，他追踪着雕像。他会用手枪威胁调查员交出雕像，如果调查员躲了起来，他会试图劫持一个人质，如果调查员正面对抗，他会用他的闪光弹趁着其他人失明的时候拿走雕像。**

**如果卡尔确实拿到了雕像，火车会便利的停下，他会向大路逃跑。调查员也可以跟踪他的足迹。**

**这场对抗可以帮助构建一种神秘的场景氛围——不要杀死调查员，卡尔虽然只有一个人，但是他全副武装而且并不傻，只有那些最倒霉的调查员才会受伤。**

**副手 卡尔-格里斯基，赞拉基的笨拙的信徒**

**STR 15 EDU 11 知识55**

**CON14 POW8 幸运40**

**SIZ13 INT 8 灵感40**

**DEX16 APP 13 HP14**

**SAN35**

**伤害加成1d4**

**武器 拳击50 伤害1d3+db**

**闪光弹45 伤害1+1d6轮失明**

**.32手枪 40 伤害1d8**

**技能 ：议价40 克苏鲁神话15 信用15（在斯帝普林60） 快速交谈50 法律75 图书馆20 聆听70 神秘学20 劝说50 侦查70 拳击50 手枪40 投掷45**

**物品：.32手枪 16轮的弹药 1个闪光弹 副手治安官的徽章**

**如果调查员能检查卡尔（或他的尸体），会注意到他的脖子上有一个甲虫小标志，这和雕像底部的标志一样。**

**火车站**

**当火车停在斯帝普林，时间已经到了11pm。空中乌云笼罩，不见月色，浓郁的黑暗包裹着整个小镇。虽然刚刚下过雨，但是空气依然闷热而潮湿。**

**这里的火车站很小，准确的来说就是一块有顶棚的空地，再加上一个办公室和几间厕所。**

**当调查员们讨论下一步行动时：**

**你们都很惊讶，因为你们看到了博特，他还活着，向你们一瘸一拐的走来，他的胳膊和脸上到处可见伤痕，他仍然穿着他的裤子，但他的衬衫撕裂了，夹克也不见了。当他靠近你，你发现他的腿受伤了。**

**每个调查员都要进行一次抵抗鉴定，用他们的智力对抗博特的11的意志。如果成功，他们会发现博特显得有点慌张和奇怪，但是他们也不能看出有具体什么不对的地方**

**博特解释他从火车上掉下来以后，杜邦的一个探员跟着火车找到了他，然后开车抄近路先来到了这里。如果问他更深度的问题，比如在火车之前的事情，他会不知所措，然后找别的借口，抱怨从火车掉下来的问题。**

**这个人实际上是赞拉基的仆从，变成了博特的形象。他的目标是在雕像送到杜邦手里之前拿到它。（如果之前调查员就丢失了雕像，他还是回来，但是为了杀死调查员）**

**如果复制品被迫失去了伪装，或者有人靠近发现了真相，应该做一个灵感鉴定，如果成功，调查员会明白这不是真的博特（1/1d4理智）失败的话，调查员只会觉得有什么不对劲。**

**如果复制品博特骗过了所有人，他说：**

**“我们还在被追踪，那个人的主人不会这么轻易放弃，我们应该马上离开，我有辆车就在后面的停车场”**

**这里没有任何关于帮助了“博特”的“探员”的踪迹，如果调查员问道这个，此时博特已经走开了。**

**博特然后计划带着调查员去杜邦的房子，（他会说他受伤了不能开车），在路上用失明法术突然袭击他们。**

**如果复制品博特被拆穿了，在事情脱离掌控之前，他会用奴役仆从的法术，如果他拿到了雕像，就会试着逃跑。**

**博特 复制品，伪装的仆从**

**STR 17 INT 13 CON 22 POW 17 SIZ 13 DEX 8**

**移动：5（缓慢，一瘸一拐）**

**HP 17 MP14**

**武器 拳击60 伤害1d3+1d4db**

**匕首 40 伤害1d6+1d4db+毒药**

**（POT=10 使受害者1d4+1小时昏迷）**

**护甲：无**

**理智损失 1/1d4发现他的真实身份**

**1/1d8 看到仆从**

**法术 复制容貌 失明法术 奴役奴仆 心灵震爆**

**斯帝普林镇**

**假设调查员们继续前往杜邦的房子。**

**斯帝普林镇有近四千人口，它有八到九个街区，值得强调的有：警察局，邮局，图书馆，两座教堂和不同种类的公司。奇怪的是，在街上没有看到一辆汽车，只有很少的几台街灯在还亮着，事实上，警察局似乎是唯一在运作的建筑。**

**杜邦的房子坐落在山谷中，离公路较远，比较靠近伐木场，可以先顺路到达伐木场（开车需要10分钟），再沿小路行驶15分钟**

**杜邦的房子**

当你们到达这里时，发现天上的云层变得更厚了，夜幕中的黑暗形成了密不透风的墙，迷雾笼罩着30码外的一切。刺骨的寒风从南边吹来让你瑟瑟发抖，却吹不散那些云雾。

**杜邦的房子是一幢巨大的双层建筑，西边是一片森林，现在如死亡一般的寂静。**

**在房子外并不会发现什么问题（除非刚好有人低头看到了断开的电缆），如果在进入之前先搜查庭院，检定成功后可以发现楼上的窗户附近似乎有人活动（尽管看不清细节），失败则会有一种怪异的被监视的感觉。**

**大厅**

**这是角色最可能的行动方式——直接进入房子，大门没有上锁，进去后他们立刻发现了第一个不妙的迹象：屋子里没有电力。（没有光源的调查员很可能擦伤胫骨）调查员们可以很轻松的找到原因：在距离房屋80英尺的地方，电缆被割断了。**

**第二个糟糕的迹象是大厅里巨大的油腻的脚印（有光源可以清晰的看到），这些人类形状的脚印上带着黑绿色的粘液，还散发着难闻的腐烂气味。**

**东侧：在一楼搜寻的调查员应该进行一个聆听检定，他们会听到二楼有响动。除此之外没有其他的特别的东西。**

**西侧：在一楼的西侧，调查员们可以发现仆从是从这里进入建筑的。它从这里开始留下了脚印。**

**楼梯：脚印通往楼上并逐渐消失，在二楼追踪脚印很困难，因为它逐渐消失了。东侧的房间里有那个留下脚印的仆从，它从一楼的西侧进入，在遭遇杜邦并且被他的法术击中以后，它现在处于一种困惑的状态，四处游荡。它不会攻击调查员（除非被堵住去路），而是选择逃跑，还丢下了杜邦的日记。它会从二楼窗户跳下离开。**

**书房：假设调查员来到书房门前，他们会立刻发现把手上有一个油腻的掌印，进入这个房间有些困难，因为门背面有一具仆从的尸体阻挡，撞开门相当于和14点力量对抗。**

你们用力推开了门，感觉门后有一个沉重的物体被推开滑向了屋内，你们发现了那是什么：一具腐烂干瘦的尸体，它的前胸有一个巨大粗糙的伤口，洞穿了身体，伤口四周变得焦黑，不剩一点血肉。尸体的其他部分带着一种不自然的绿色，它的手指很长并且扭曲着，看起来像一种可怕的关节炎，尸体是一丝不挂的。

你还看到，有很多血液和绿色液体从尸体中流出，在附近聚集成了一片小水洼。

**所有人都应该做一个理智检定（1/1d4），继续往里走会发现：**

绕过尸体你们向里走去，空气中弥漫着恶心的气味——死亡，鲜血和腐烂。你们看到家具，书，报纸在周围散落，在你们的位置与大书桌之间又有一具尸体，它受到的伤害更加严重，伤口上还在缓缓冒烟。你们想不到这种伤害是由什么造成的，这具尸体看起来也很不自然，枯瘦，而又扭曲。

**亨利杜邦也在这里，他躺在桌子后面的地板上，他们状态几乎和尸体没什么两样了，他的左臂从手肘以下被截断，肚子被切开了一个伤口，还有很多其他的割伤。**

**杜邦需要立刻进行医疗救助，来保持他的清醒。如果使用有关医疗的技能，调查员会明白他的死亡只是时间问题罢了——不移动的话只有几小时。**

**最近的医院在斯帝普林，但是无法移动杜邦，他承受不了这种痛苦，他会央求调查员把它留在这。**

**杜邦周围散落着一些带血的纸张，上面是由英语和阿拉伯语组成的文字（没有良好的灯光是看不清的）。虽然调查员不能稳定杜邦的病情，但是他在昏倒之前还是会说一些话。KP可以根据情况避免透露太多问题或者秘密，因为杜邦会间歇性的昏迷。**

**杜邦用了一会儿才明白你们是谁，他咳嗽了几声问道：“你们成功了吗？拿到雕像了吗？”**

**是，“感谢上帝，你们要拿好它，还有这些稿子（他指了指），快离开斯帝普林”**

**否，“上帝啊，不论怎样，你们要把它夺回来……赶在……恶魔被释放之前”**

**杜邦坚持这里还有其他敌人，在他说明真相之前要干掉它们。如果东侧房间的怪物被赶跑，杜邦会说这里暂时是安全的，今晚敌人都忙于举行仪式，不会再来打扰。杜邦很快失去了意识，当他再醒来时，他会说明情况。**

**“**赞拉基之石是一件用来召唤的物品，它藏在雕像里，这个召唤仪式会引来最危险的生物，它从万古的牢笼里释放……那个恶魔……赞拉基，它被关在斯帝普林湖里……它现在很虚弱，但是如果它得到了石头……**”**

“这里只有一个疯子敢这么做，他是其他教徒的首领，是这个镇子的治安官，有了那块石头，所有人都会被控制”

“只有毁灭那块石头才能让它继续待在牢笼里……我真希望能活着看见……这些纸上有一个仪式……不能失败”

**无论调查员接下来要做什么，都应该意识到这个晚上出去会很危险，至少要等到天亮（应该提醒他们，他们并不是超人）**

**如果雕像还在，他们只能看着杜邦的病情不断恶化，5am时他就死亡了。**

**像杜邦说的，最好的办法是在天亮时前往镇内，然后返回阿卡姆。（杜邦有一辆车在附近）**

**当然，他们也可能会在镇子里调查一番，调查的内容见后页。他们甚至可能决定在此时直接去消灭治安官和教团（这个方法不应该被鼓励），考虑到治安官在镇中的地位，这将是一个很难完成的方案。**

**如果雕像不在，他们需要从治安官那里偷回来——在离开小镇之前。杜邦可以提供他的地址，在锯木厂附近的一个小农场。杜邦还会解释赞拉基只能在新月或满月时出现，教徒还要等至少两周才会使用石头。。**

**夺回雕像**

**如果教团得到了雕像，它会被放在治安官的住宅里保管，直到下一次月亮合适时才会用来举行仪式。**

**那个农场是一个典型的乡下建筑，隐秘（被树林包围着）而且保卫森严，锯木厂离它不足一英里。整天从树林中都会传出一些噪音，让这座房子和这块土地都显得非常诡异，似乎与真实世界隔绝一样。**

**每天从6pm到8:30am之间，治安官通常在家，否则他会去镇子的办公室或者镇子周围的公司。这是一个单层牧场风格的房子，白天有两只狗看守，这两只狗应该被看成狼来对待（见coc规则书）并且它们会很凶猛。要注意在房子外开枪很容易引起附近伐木场工人的注意。**

**房子内部并没有任何有关神秘宗教和仪式的证据，如果仔细搜索，可以在书房找到一扇通往隐藏的地下室的暗门。**

**地下室比一个单独的房间大一点，地板和墙壁都是土质的，房间里唯一一个有趣的东西是神龛（雕像被放在上面），它周围是泥泞的水坑，看起来是最近的雨水汇集到了这里形成的。**

**一个赞拉基的仆从栖息在水坑中保护着雕像，一旦接触水坑，或者走进神龛，仆从就会尖叫着从水中出现，并攻击最近的调查员。**

**赞拉基的仆从，神龛的守护者**

**STR 17 INT 17**

**CON 30 POW 16**

**SIZ 13 DEX5**

**Move 5（缓慢，僵硬的移动）**

**HP 17 MP 16**

**武器：拳击40% 伤害1d3+1d4db**

**护甲：无**

**理智损失：1/1d8**

**法术：赞拉基的失明，心灵震爆**

**斯帝普林镇的调查**

**如果调查员决心在当地做一些调查，它们可以得知以下的信息。在镇子里逗留会有被发现的危险，特别是他们在大街上显露行踪时。如果被发现，治安官会派人试着逮捕他们，而被抓获的人，唯一的命运是变成赞拉基的下一个仆人。**

**图书馆**

**成功的图书馆技能鉴定可以找到一本当地历史书，这里有一些关于杜邦的雕像和它的制造者的信息。**

**阿卡姆的珠宝商，哈弗-海威特被弗莱德里克-杜邦委托制造了雕像。书上还提到雕像上的标志，显然来源于八个不同的阿拉伯宗教仪式。更多的细节没有描述。**

**不会有赞拉基和赞拉基之石的信息。**

**伐木场**

**伐木场工人和管理者会很愿意谈论伐木场的状况和他们对杜邦的不满，几乎所有人都认为杜邦想要把镇子毁掉，甚至最近失踪的人也和他有关。**

**斯帝普林快讯**

**当地报纸是唯一记录了真实失踪人数的地方，过去八年有十四个人失踪，都在斯帝普林湖附近。**

**与时间赛跑**

**最聪明的做法就是离开斯帝普林返回阿卡姆，研究这些日记和手稿。在接下来的两周会发生下面的事件。**

**杜邦，博特,卡尔的死讯上了头版，即使在南边的阿卡姆也是大新闻。**

**如果调查员被发现，治安官会派人去夺回雕像（这些人在能力上和卡尔一样）**

**两天后杜邦的房子被大火夷为平地，杜邦的葬礼计划在一周后举行，在调查员返回小镇时，杜邦的近亲从英国赶来，计划卖掉伐木场。**

**理解手稿要花四到五天的时间，这期间可以让受伤的调查员恢复hp。**

**艺术品的调查**

**杜邦的日记**

**大约九十页，写的并不简略，在里面讨论了杜邦家族的世系和历史**

1750 弗莱德里克杜邦在玛索出生，阿尔弗雷德杜邦在纽约

1780 三十岁的弗莱德里克到中东旅行，做了一次成功的贸易。这个时候他的父母去世，他是家族唯一的人。

1790弗莱德里克的事业被一些贵族的企业所影响，但他坚持着他的贸易。

1800弗莱德里克开始准备回到美国，原因是有权势的贵族成员对他的欺压。

1801 教团解散。弗莱德里克和教团的领袖一起前往华盛顿

1802杜邦到达了美国的家，但是教团的领袖死了。（这时他拿到了赞拉基之石，教团中最有力量的造物）

1809弗莱德里克用了七年跟着石头的指引找到了斯帝普林山谷

1810杜邦伐木场开始建造

1811赞拉基的教堂被修建

1812为了使工人高兴，教堂关闭

1815杜邦结婚了，他放弃了有关赞拉基的事情，并做了雕像来隐藏这块石头

1821弗莱德里克有了他第一个也是唯一一个孩子，罗伯特

1826弗莱德里克死于打猎的意外事故

1842罗伯特长大成人，获得了伐木场所有权

1847雕像和少数珠宝被偷了，罗伯特的宅邸被烧毁，物品被小偷卖到了外国黑市

1855马修-杜邦出生

1885马修结婚，接管了伐木场，同年罗伯特去世

1889亨利-杜邦出生

1910手稿被斯帝普林镇的副手发现，他用此重组了教团，逐渐扩大影响

1916马修拒绝教团的邀请，被杀

1917亨利接管伐木场，很快了解了父亲的死因

1918亨利开始寻找停止教团终结赞拉基的办法。他也开始计划迁移伐木场和小镇的当地人口远离湖泊。

1919赞拉基之石找到了。它将在阿卡姆拍卖。关闭伐木场证明了这件事比计划中的要困难。

1920教团开始了打击行动，伐木场的董事会也一样，尽管困难重重，石头还是按计划到达了阿卡姆。

日记最后记录在8月1日，亨利计划雇佣几个“值得信任的人”获得雕像。

**手稿页**

**手稿由八页组成，都破损严重，用英语和阿拉伯语以古怪的笔法混合写成，用的是暗红色的很像血的墨汁。这些手稿质感僵硬，像是用某种特殊的织物或是兽皮制成的。**

**略读手稿**

**很显然作者是一个疯子，里面的英语和阿拉伯语混杂，句子很多都只说一半就中断了。这里提到了很多不同的教派，仪式，和上古之神，最特别的是，各种不同的仪式和法术都能被使用。**

**手稿的起源**

**任何更深入的调查都需要一个合适的图书馆（比如米斯卡塔尼克大学图书馆）和一个成功的图书馆技能鉴定。**

这些手稿来自book of Al Arkmar’b，有五百多年的历史。这段文本是关于仪式和法术的翻译，作者是一个阿拉伯疯子。整本书都包含了各种神话主题，尽管手上的这些书页都是讲赞拉基，它的仆从以及一系列的法术的。虽然图书馆的大部头书是讲book of Al Arkmar’b，但真正的原文的书页只有这些手稿了。

**使用更多的图书馆技能可以找到教团以及赞拉基的历史**

在1050ad存在一个信仰“被放逐的”邪恶上帝的教团——有很多特征和赞拉基吻合，教团被一个阿拉伯人领导，存在于英国的塞文河。没有更多的细节，后面还提到教团的毁灭当地声称是因为在他们睡觉的时候，一个恶魔拜访了他们。

在1790ad，更多赞拉基的教团的证据被记录下来，这次在诶及，教团成员再次突然全部消失。

有参考书上提到了关于斯帝普林山谷和赞拉基教堂的关系，教堂开设于1811，它作为一个能自由的做礼拜的地方，直到信基督教的工人要求关闭这个教堂。教堂的“礼拜”的细节没有提及。弗莱德里克杜邦也在那里参加过礼拜。

**手稿中的仪式**

**里面记载了四个仪式，每个仪式都必须翻译后学习。每个法术或仪式都要花大约一天去翻译，阅读，理解。**

**在第七页有一个与众不同的法术，尽管用的是英语，但是用一种阿拉伯密码写成的。阿拉伯语和神秘学都通过检定，才能破解这个密码。即使破译并翻译成功，读者会发现这个仪式不完整，这是一个开启传送门到达其他“世界”的仪式，有其他部分的手稿才能学会这个仪式——现在当然还没有找到。**

**在翻译的过程中，毫无疑问会发现一个只有在新月或满月才能使用的仪式，一个快速的计算可以得知当这场冒险开始时，正好是新月，这就意味着，即使再花一周翻译手稿，调查员们也还要等待几天，召唤赞拉基的仪式才能开始。这当然是一个制定计划获取武器的好机会。**

**雕像**

**杜邦死前会告诉调查员们赞拉基之石在雕像中，所以在施展赞拉基之骨仪式之前，他们需要先拿到石头。**

**在阿卡姆城里，带着雕像到制造它的那家海威特珠宝店是可行的。这也可以找到更多关于珠宝商的线索。**

**原来做雕像的珠宝商早就过世了，但是他的儿子艾弗里-海威特（现在70岁）还在珠宝店里，还拥有雕像的记录。这里可以确定当年的设计中，雕像的中心确实包裹着一个椭圆的石头。**

**如果需要，海威特可以将石头拿出来，或者直接把雕像砸成几块也是行得通的，总之石头不会被破坏。**

**赞拉基之石**

**这块石头只有你的手心大小，但是却比一般的石头重得多。它的黑色表面上有很多细微的波浪状的突起，上面有暗红色的条纹。**

**阿吉夫的面纱（the veil of azif）**

**当使用这个法术观察时，石头会显示出外星的纹理**

**石头表面开始移动和变换，上面的脊状物变成微小的触手向周围蔓延，它发着不自然的红光和轻微的呻吟，像是残废的动物一样。**

**手稿中的法术**

**赞拉基的呼唤**

**语言：英语**

**花费：无**

**施法时间：3分钟**

**一个成功的英语检定可以理解这个法术。赞拉基的呼唤的咏唱很简单，在赞拉基的牢笼附近，并且时间是新月或满月时，向前方呼唤，让上古之神从睡眠中醒来。赞拉基会出现大约5分钟。**

**监禁赞拉基的仆从**

**语言：英语和阿拉伯语**

**花费：0-2魔法**

**施法时间：1战斗轮**

**需要英语和阿拉伯语都通过检定。这个法术可以囚禁五码内的所有赞拉基的仆从，但是对赞拉基和它的信徒无效。**

**阿吉夫的面纱**

**语言：英语和阿拉伯语**

**花费：1d6+1**

**施法时间：2-3分钟**

**持续时间：3d6分钟**

**需要英语和阿拉伯语都通过检定才能学会。使用法术的施法者的视觉会变得朦胧，似乎他们在一层浓厚的雾中（所有攻击和动作都会被发现）。它最重要的功能是允许施法者用法术消耗代替理智损失。**

**理智只在第一次释放时损失，此后的法术只消耗1点理智值。**

**赞拉基之骨**

**语言：英语和阿拉伯语**

**花费：1**

**施法时间：1个战斗轮**

**需要英语和阿拉伯语都通过检定才能学会。这个法术允许施法者摧毁赞拉基之石，施法者的意志要和赞拉基的意志对抗。多个施法者可以增加意志值共同对抗，法术失败会使赞拉基暴怒，而成功，会把赞拉基放逐到牢笼里……永远？**

**暴风雨之前的宁静**

**调查员应该已经明白了三个重要事实：**

**赞拉基被困在斯帝普林湖中，没有赞拉基之石就无法离开**

**要摧毁石头只有一个办法：使用赞拉基之骨的仪式**

**仪式必须在赞拉基出现时使用**

**在此阶段他们有两个选择：藏起石头或是摧毁它**

**如果调查员选择藏起石头，他们会想到一旦石头被发现会更加危险。这个方法不应该被鼓励，事实上，杜邦就建议过他们摧毁石头。如果他们坚持要藏起石头，最终会被信徒袭击，谋杀，或是被石头影响思维，被彻底改变。**

**聪明的选项是摧毁石头，要摧毁石头，所有调查员应该都学习法术（或者至少三个），对于没有阿拉伯语技能的调查员，同伴可以翻译给他，然后用英语检定代替，尽管这有10%的惩罚。**

**如何对付赞拉基和他的仆从应该是一个简单的决定——杀死仆从，放逐赞拉基。他们可以使用监禁法术对付仆从，用赞拉基之骨放逐赞拉基。**

**不管调查员怎么计划，怎么完美的解决了仆从和信徒——赞拉基仍然是旧日支配者。它恐怖，强大，人类完全无法比拟。大多数人类接触赞拉基之后不只会失去理智，还会失去生命。整个剧本的高潮的关键就在于暴露在赞拉基的恐怖之下的人类如何避免被毫无意义的屠戮掉。（当然了，对于鲁莽和愚蠢的玩家，KP应该把这些角色当做旧日支配者的开胃菜。）**

**可以让玩家对侍从和信徒大肆砍杀，但是最重要的是玩家应该感觉到自己不是击败了旧日支配者，而是幸运的从它的爪下逃出生天。**

**斯帝普林湖**

**调查员们可以坐火车或汽车进入斯帝普林，但是因为他们需要找到去湖边的路，汽车是比较推荐的方式。**

**从小镇东部开车十分钟左右，沿着向北拐弯的公路行驶。湖距离锯木厂只有8公里左右。**

**这里的气候风土可以自行展开描述，但KP应该不要花太多时间在设置场景上，因为玩家们都急着去阻止赞拉基。有一些要点应该记住：**

**“赞拉基的呼唤”只能在满月或新月使用**

**信徒们在满月或新月时都会在仪式的空地上（ritual clearing），尽管调查员可能没有注意到这点。**

**在“赞拉基的呼唤”结束后，旧日支配者要花费几分钟才会出现。**

**赞拉基和它的仆从们怎么攻击取决于KP想怎么对待调查员，数目也应该自行决定，作者推荐在赞拉基的降临中加入治安官，每一个调查员有两个邪教徒或一个仆从对应。**

**一旦夜幕降临，教徒就会聚集在仪式的空地上准备，直到午夜，他们开始咏唱并举行仪式，朝拜赞拉基，并说它超越永恒，会留给它的信徒奖赏。**

**午夜时的监狱**

**在午夜，调查员们可以开始仪式，这会召唤赞拉基，这需要咏唱和动作，很可能引起信徒的注意。**

**一旦仪式完成，赞拉基应召唤而来，气泡从湖底冒出，很快一个黑暗的形状靠近了湖面，这要花费5分钟，如果之前没有引起警报，赞拉基的出现立刻会引起信徒的注意。**

**赞拉基到达湖面后会自行来到调查员的位置。**

透过黑暗，你听到了那个生物的声音，咕哝声，嚎叫声，时断时续的怪物的尖叫声，充斥了周围。大地在震动，石头，树木的碎裂声此起彼伏，传进了你的耳朵。——突然，它出现了，就像一列可怖的舞动的火车，它那些扭动的一团团的触手像是车轮一样向你撞来，一段段身体发着黝黑的亮光，这生物的头部上只有一个漆黑的洞口——那或许是一张嘴——但是你已不能让自己再多看一秒钟。因为它的第一节身体从地上扬起，足足有十英尺高，上面的触手向四面八方抽打着。

**赞拉基 旧日支配者**

**STR 32 INT 26**

**CON65 POW28**

**SIZ60 DEX10**

**移动 7 （像是巨大的百足蜈蚣一样蠕动）**

**HP 65（每条触手8HP）**

**MP16**

**武器 触手80 伤害1d8+3d6db**

**赞拉基的触手们每轮一同攻击一次，目标是最近的那个人（包括信徒）**

**吞噬 50 伤害6d10（每轮）**

**吞噬攻击需要之前一轮触手成功击中。成功的吞噬攻击可以看到目标被完全吞噬。**

**护甲 25点 赞拉基的身体柔软而有粘液，但却难以创伤。触手有2点护甲**

**理智损失：1d10/1d20 赞拉基的存在让调查员明白什么是恐惧和黑暗的真实含义。**

**法术：赞拉基的失明 心灵震爆 操控仆从**

**一旦赞拉基到达岸边，它的仆从会醒来回应召唤。它们白天住在湖底部的泥浆中，晚上从调查员脚边的泥浆和污泥中爬出。**

**增加描述：赞拉基布满粘液的球茎状圆柱形身体有6到7英尺宽，至少40英尺长，它用腹部的触手行动，每次大概6英尺长，它的触手就像牙齿，把生物塞进嘴里，进入胃中。**

**赞拉基的起源：赞拉基起源的具体细节应该被隐藏，它和格拉基很相似，但没人知道背后的真相**

**赞拉基教团：那些足够疯狂和愚蠢的人才会朝拜赞拉基，赞拉基的奖赏一般都是由恐怖的死亡组成！然而有一种方法能听懂赞拉基的语言，像治安官韦恩-科里布恩那样，能够直面它并接受旧日支配者的礼物，赞拉基可以透露种族，世界，时间和法术的知识。那些疯狂的人足够耐心服侍古老者就能发现很多世界最大的秘密**

**创造一个赞拉基侍从：不像格拉基，赞拉基不能自由精神攻击和操控，它把自己的一根触手放在目标体内把它变成不死侍从。赞拉基可以把1d4个小触手射向受害者，每根触手造成1d4伤害，如果伤害高于2点就会进入受害者体内。之后如果在仪式中受害者死亡，他们会立刻爬起来成为赞拉基的仆从。成为赞拉基的受害者听从它的指挥时会遭受巨大的痛苦，尽管在日常生活中他们仍然有自己的自由意愿。**

**结论：**

**赞拉基被放逐，它的仆人就会全部崩塌。他们之间切断了联系。信徒们因为主人被击败就会心灰意冷，如果治安官还活着，他会暴怒的攻击调查员。**

**治安官和赞拉基被击败后，任何活着的信徒都会放弃，他们会责备首领带他们走上了歪路，说他应该为此负责。**

**各行各业的幸存者，大部分是年长者，在镇中有地位的家族，这件事意味着他们会永远失去自己的地位和话语权。**

**对于死去的教徒和侍从的尸体，随后的调查会变得复杂和疑惑，除非调查员过于伤感，否则他们可以轻易从后续的麻烦中脱身，避免承担什么责任。要躲避追查很简单——别留下任何证据。**

**日记和手稿带来了新的问题，有没有什么团体发现了第五个仪式缺失的部分？有没有密斯卡托尼克大学的学者愿意接手手稿继续研究？或者他们应该藏起手稿避免落入坏人之手？**

**为了保护他们自己，杜邦的日记应该被摧毁或者找个安全的地方藏好，手稿放在别人手中回有潜藏的危险，但是却不会牵涉到调查员，玩家的决定是下一个冒险的好引子。**

**斯帝普林镇 这个小镇回归了正常，就如1920年8月之前那样。赞拉基依然在湖底，但是它被牢牢困住……希望如此**

**博特 如果他之前没被发现，他的尸体会被铁路当局找到，就在铁轨不远处。他被丢下列车后显然活了下来，但是却死于神秘生物之手。他被捆住，喉咙被切开，流血而死。脖子上被画上了一只甲虫！**

**奖励：每个调查员获得1d20的理智（rp好的玩家有加成），他们阻止了一个可怕的邪恶存在。赞拉基仍居住在湖底，但是它再也不会……苏醒？**

**赞拉基法术**

**在冒险中，有许多法术会被使用**

**心灵爆震 Mind blast  
  
  该咒文会导致受术者损失5点理智值并陷入至少持续一小时的暂时性疯狂。施法者须支付10点法力值与1d3点理智值。施法者需要在与受术者按照对抗表的法力值对抗中胜出方能成功施放此咒文。咒文的效果会在受术者身上持续1d10x10游戏小时的时间。当他/她恢复以后，此次暂时疯狂不会被视为通常的理智失常症状。**

**复制容貌 COPY image**

**这个法术需要目标存活（至少1hp）并且被控制10分钟来完成法术，这会消耗1d6魔法1d8理智和1d4生命，施法者和目标种族要相同，体型差异小于4点。**

**一旦成功，施法者会得到和目标一样的外貌，可以维持2d3小时，然后每小时要进行幸运检定来保持，施法者必须保持清醒，如果施法者消耗了多于5点生命，法术会失效。一旦法术失效施法者和目标都会受1d4伤害。**

**赞拉基失明法术 blindness**

**失明法术需要一个目标的免疫检定，用他们的意志对抗施法者的意志（可以增加任意的施法者的魔法点数）。魔法基础消耗值为2点（和1d6理智），还可以增加魔法点数提高成功率。**

**目标检定失败后，会受到伤害**

**失败结果<=10% 失明1d3轮**

**失败结果11%-20% 1d2伤害+失明1d6轮**

**失败结果21%-40% 1d3伤害+2d6轮失明**

**失败结果>41% 1d3+1伤害+3d6失明**

**这里的失明不只是简单的视觉缺失，目标会陷入可怕的看见赞拉基的幻觉中。每增加两轮失明，目标理智减少1点（最多5点）。，每次目标检定失败，增加1点克苏鲁神话点数。**

**如果目标失明10轮以上，会昏迷1d3小时。**

**附录：**

1. **作者提示**
2. **行李车厢结构**
3. **斯帝普林湖**
4. **博特给的名片**
5. **《The unbound book》**





